スーパー情報まるごと36ページ!

ファミリーコンピュータMagazine 11月16日号 特別付録

# スーパーファミコン Magazine

Vol. 3

●熱闘スクープ!

## ドラッケン
## ファイナルファンタジーV

●さらに詳しく新作大解剖

## スーパーマリオワールド
## グラディウスIII
## ファイナルファイト



スーパーファミコン®

SUPER Famicom

あのウルトラ・ファイトそのままに。
スーパーファミコンで帰って来る！

# ウルトラマン

価格未定

ストーリーもアクションもサウンド・エフェクトも、オリジナル番組を忠実に再現。栄光のウルトラマンの歴史が、今ここにスーパーファミコンで甦る!!



来春発売予定

©円谷プロ　©BANDAI 1990　※写真は開発中の画面です。

●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい！

バンダイファミコンクラブ
テレホンサービス
東京☎03-847-0026・0061
電話番号はよく確かめてネ！

株式会社バンダイ
玩具第２事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

BANDAI

スーパー情報まるごと36ページ！

ファミリーコンピュータ Magazine 11月16日号 特別付録

# スーパーファミコン Magazine

Vol. 3




●熱闘スクープ！

## ドラッケン
## ファイナルファンタジーV

●さらに詳しく新作大解剖

## スーパーマリオワールド
## グラディウスIII
## ファイナルファイト

SUPER Famicom

# カプコン スーパーファミコンソフト第一弾 ファイナルファイト、ついに炸裂。

接近戦で、離れ技で、縦横無尽に展開する
超リアルファイティングアクション。
史上最強の男の闘いをかけて、
いよいよ、君のファイトの出番が来た。
勇気はあるか。用意はいいか。
腕を鍛えて待ってろよ。

## 12月発売予定

スーパーファミコン用カセット
"ファイナルファイト" 定価8,500円
この価格には、消費税は含まれておりません。



株式会社カプコン 本　社／〒540 大阪市中央区大手通1-4-12　東京支店／〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18　※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438


CAPCOM
Final Fight
8メガ
TM
ファイナル ファイト




ポピュラスは、プレイヤーが全能なる神になることから始まる。神の使命は天空から地上世界を眺め、様々な奇跡を起こして悪魔と戦いながら民族の統一を目指していくことだ。人間たちは、悪魔を負かすための小さなコマであるとは知らずに、大いなる神の力を運命と呼び、翻弄され争い続けるのだ。はたして君は「神の中の神」になれるだろうか。

スーパーファミコン「ポピュラス」には、4つのオリジナルワールドの他にスーパーファミコン・スペシャル編、江戸時代編、フランス革命編など、10のポピュラスワールド、合計1000面もの戦いの舞台が用意されている。君はすべてのワールドを征服できるだろうか。カンタンには終わらない。超熱中型スーパーリアル・シュミレーション。それが「ポピュラス」なのだ。

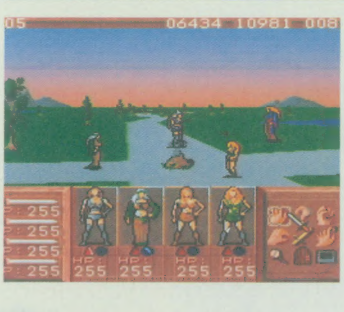

IMAGINEER CO., LTD.
発売元　イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル13階
お問い合わせ――03(343)8911

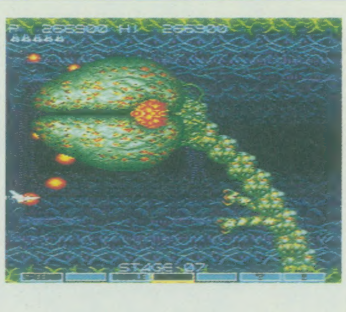
もくじ
# CONTENTS スーパーファミコン Magazine Vol. 3

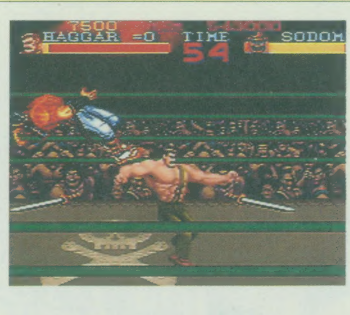



## ハードの発売まであと少し！気になる情報満載の第3弾!!











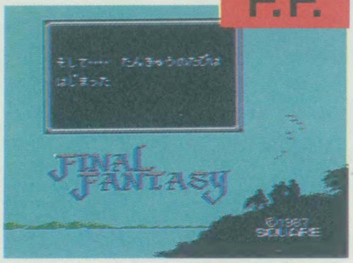

# 超人気シリーズがSFCに！

「スーパーファミコンで発売されるのは、ほぼ間違いなし」といわれていたF.F.だけど、本当に発売されるのかどうかは、F.F.ファンならずとも気になっていたところ。
しかし、そんな不安を吹き飛ばしてくれるような新情報をキャッチしたぞ！ あのF.F.シリーズの新作が、スーパーファミコン用のソフトとして発売されることが決定したんだ。しかも『V』で…!?

## なぜ「V」なのか

えっ？ 『V』？ いったい『IV』はどうなったの？ と思った人もいるんじゃないかな？ 実は、『IV』はファミコン用のソフトとして企画が進行しているらしいとの情報も入ったんだ。こちらのほうは、まだ実際に発売されることは決定されてないけれど、そんな理由で、スーパーファミコン用には『F.F.V』と名付けられたんだ。

F.F.




これがF.F.シリーズの始まりだった

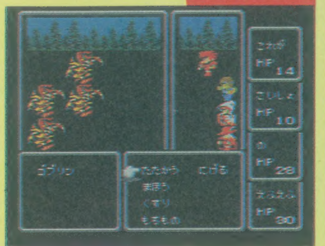



『F.F. IV』はファミコンで!? こっちは、今のところ未定だ

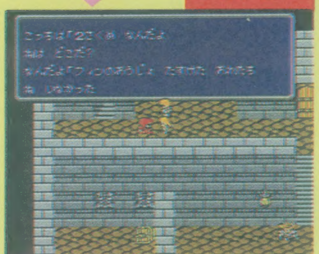
## F.F.シリーズ

『ドラクエ』と肩を並べるほどの人気を誇る、ファミコンの代表的RPG。多彩な戦闘シーンが最大の魅力。

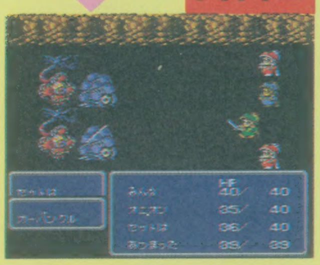
F.F.



F.F.II



F.F.III



## 期待されたウワサが現実に！
## F.F.シリーズの最新作がSFCで遊べる!!

# ファイナルファンタジーV

F.F.シリーズの第1作目が発売されてから約3年…
そして、3作目が発売されてからもう半年余りが経った。
スーパーファミコンの発売を目前に控えて、
なんと、新たに『V』の発売が決定されたんだ！

ついに発売決定

'91年夏発売予定 スクウェア 価格未定

カセット 8M
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

## どんなゲームになるのかな?

まだまだシナリオなど、具体的なゲームの内容はヒミツということなんだけど、基本的な部分は、今までのF.F.シリーズと変わらない模様だ。

もちろん、スーパーファミコンの機能を生かして、絵や音はよりいっそう魅力的なものになることは間違いないし、F.F.シリーズは、出るたびに斬新なアイデアが盛り込まれていたこともあって、さらに期待もふくらむばかりだ。

### 視点は変わらない

今までのF.F.シリーズと同じように、フィールドマップは上からの見下ろしタイプで、戦闘シーンは横から見るような形になりそうだ。基本的な視点は変わらないということなので、ゲーム画面から受け取れる印象は、シリーズの雰囲気から大きく離れることはないだろう。

### SFCの効果は?

スーパーファミコンの拡大縮小、回転機能やモザイク処理なども、随所でビシバシ使われるだろうし、BGMもファミコンから機能がアップしたことで、素晴らしいサウンドが楽しめることは確かだ。

### 「III」のスタッフが引き続き活躍

今までキャラクタデザインを担当してきた天野喜孝氏を『V』でも起用。シリーズの雰囲気を大切にするためにも、これは外せないところだろう。

それに、プログラムの中心的な役割を担当してきたナーシア・ジベリ氏も参加している。今回も、彼がスーパーファミコンでどんな技を繰り出してくるのか楽しみだね。

また、スクウェアでも『III』の開発スタッフが手がけているということなので、まずは安心といったところだ。

F.F.III



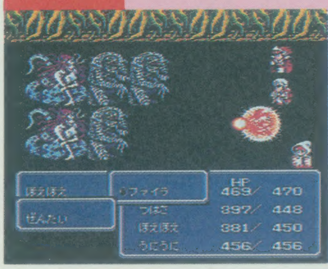
イベントも、さらに印象的に!?

F.F.III



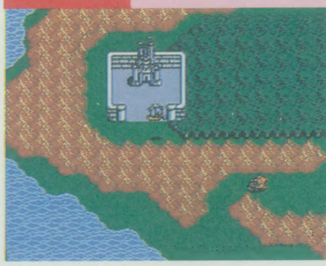
アニメ処理も、もっとスゴイものが‥

F.F.III 戦闘シーンは…



サイドビュー

F.F.III マップ上では…



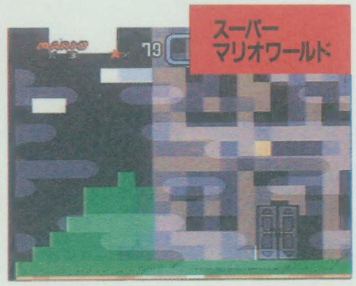
見下ろし型

ドラッケン



こんな３Ｄ処理はどうなのかな？

スーパーマリオワールド



『マリオ』のようなモザイク処理も？





「V」のイラスト

キャラクタデザイン 天野喜孝氏



メインプログラム ナーシア・ジベリ氏

彼のプログラムの力で、高速の飛空艇が実現されたのだった



特報

リアルタイム、3D
スクロールのRPG！

# DRAKKHEN

ドラッケン

アメリカのパソコン、AMIGAなどで有名なフランス産RPG、『ドラッケン』がスーパーファミコンに移植。ちょっと変わったゲームシステムを公開するぞ！

'91年3月発売予定 ケムコ 8500円 消費税込

カセット 8M + 64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

## フランス生まれのRPG

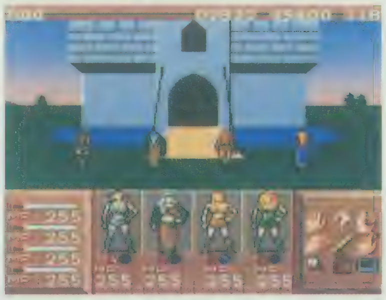
『ドラッケン』はフランスのソフトハウスが作ったRPG。アメリカのパソコン、AMIGAなどに移植されて人気を博しているが、スーパーファミコンに移植される。
3Dで表示されたフィールドをリアルタイムで移動、戦闘を行う。異色のRPGだ。



一見、3Dアクションのように見えるグラフィックが印象的だ

### 新たな画面構成

RPGはフィールドの表示、移動システムから2つに分けられる。キャラが2DのMAP上に表示される見おろし型。ダンジョンRPGに多い3D。『ドラッケン』は3Dタイプだが、アクションゲームに近いスクロールで、必要に応じキャラが出現する。外国のゲームらしい斬新な画面構成だ。



3Dのフィールド上を移動。状況によってキャラも表示される

### 見おろし型

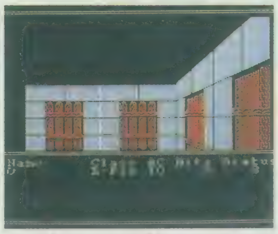
ウルティマやドラクエなど、ゲームの主人公を中心に2DのMAPを移動するタイプ。



自分のキャラを見おろすタイプ。(写真はドラクエIV)

### 3D

ウィザードリィや女神転生など、ダンジョン型RPGに多い。画面はキャラの視界。



1歩ごとに区切られたものが多い(写真はウィザードリィIII)

## 宝石を持つドラゴンを倒せ

はるかな昔、神秘の力を秘めた宝石を神から与えられた8匹のドラゴンが神の使いとして世界を治めていた。だが、邪悪な心を持った4匹のドラゴンが共謀して善の心を持つ4匹のドラゴンのうち2匹を抹殺してしまった。
これに怒った神は、8つの宝石を取り戻すため、戦士、魔法使い、忍者、僧侶の4人の人間を選び出し、邪悪な心に染まった悪のドラゴンを倒す使命を与えるのだった。



ゲームをスタートさせると巨大な文字が…。特殊機能を使ったオープニングだ




英文字のロゴマークが画面の左上に向かって飛んでいくのだ!

## 巨大なドラゴンが出現!




画面いっぱいに巨大なドラゴンが出現。迫力満点!

### 目から光線が




石板が現れ、ストーリーが語られる




怪光線が石板に文字を刻む




恐しい過去の出来事が伝えられる




モザイク処理もあるのだ!

## コントローラの操作方法

パソコン版では、マウスを使って操作するが、スーパーファミコンでは4つのボタンとスタート、セレクトを活用する。




**十字ボタン**
- ●右、左　移動する方角を決める。
- ●上、下　キャラを直進、後退させる。

**セレクト**　剣のカーソルを画面上に出すコマンドに使う。

**スタート**　ポーズボタン。少し時間を止めたいときに。

**X**　キャラをフィールド上に登場させる。

**B**　動かすキャラをセレクトする。右に移動する。

**Y**　Yボタンは『ドラッケン』では使わない。

**A**　選んだコマンドを決定するボタン。

**L、R**　画面下のウィンドウの位置を入れ替える。

## 移動は360°自在スクロール

『ドラッケン』でのフィールドの移動は3D画面。普通のダンジョン型RPGと違って、マス目が区切られていない。十字ボタンを使い、キャラの周囲を360°自由自在に移動する。どちらかといえば、3Dタイプのアクションゲームに近い感じの作りになっている。ただし、ジャンプをすることはできない。


○距離感のあるグラフィックが特徴だ

## 横移動

十字ボタンの左右で進む方角を決める。フィールドが実際の地形と同じように、木の1本1本がキッチリ設定されているので、角度によっては手前の障害物で隠れているものが見えることもある。

## くるりん





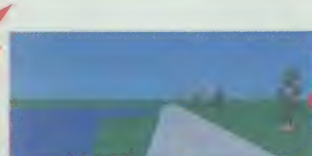
○まずは左に移動してみる。クルクル視界が変化していくのだ

○四回転すると、元の風景に戻る。くるりと回転

## 直進／後退

十字ボタンの上で画面中央に向かって直進、十字ボタンの下で後退。フィールドをずんずん歩いていくと、近づくにつれ遠くの建物が大きくなっていく。建物や木を飛び越して進むことはできない。

## 建物を発見


○十字ボタンの上で、ずんずん直進。まっすぐ進んでみると…

○建物を発見した。さらに直進していくと、建物が大きく

## 後ろ向きに走る？


○十字ボタンの下は風景が徐々に遠ざかる


○建物にぶつかるとキャラが出現する

**DON**


○建物の近くまで接近。さらに進むと…

スーパーファミコン DRAKKHEN

## リアルタイムでゲームが進行

『ドラッケン』のゲーム進行は全てリアルタイムで行われる。フィールド上での移動でも時間が過ぎると日は沈み、夜が明けていく。プレイヤー！の視界に広がるゲームの世界の中で、太陽が昇り、沈んでいくさまは感動だ。

『ドラッケン』のゲームの世界ではおおよそ10分で1日が過ぎていく。

**昼** ひる

フィールドが最も明るい状態。1日の中でもフィールドが明るいので移動が楽。



**朝** あさ

写真は夜明けの状態。月が沈み、東から太陽が昇る。日の出で方角をチェック！





**夕** ゆう

太陽が西の空に沈む。空が青から赤へと色が変わる。夕焼けの空の色はとても美しい。



**夜** よる

日が落ち、周囲が暗くなった状態。視界が悪く、移動しにくい。南の空には月が見える。



○次の行動を考えている間にも時が過ぎる

## 星を見て動け

『ドラッケン』は普通の3DダンジョンRPGと異なり、ゲーム画面にフロアや座標など、位置を示すものがいっさい表示されない。プレイヤーは大昔の人々が星を見て方角を知り、旅をしたのと同じように3Dの画面に表示される太陽や月の位置で方角をつかまなくてはならないのだ！

## 道に迷った！





○○道順を覚えておかないと、すぐに迷子になってしまう



○フィールドを探検するのも、あまりムチャをして進んでいくと…

## 方角の見方

覚えておきたいのは、太陽は東から昇って西に沈むこと。真上にあるときは見えないが、朝と夕方には太陽で方角を確認できる。月の位置は常に南。

| 方角 | 状況 | 星 |
|---|---|---|
| 東 | 昇 | 太陽 |
| 西 | 沈 | |
| 南 | 固定 | 月 |



○昼や夜など、太陽と月が見えないときは迷わないよう注意！



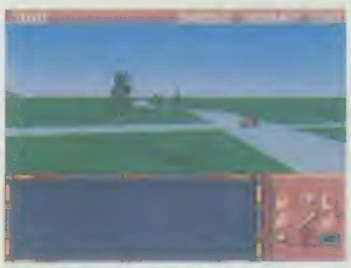
○夜空に浮かぶ三日月も冒険者たちのありがたい助けとなる



○太陽の昇る位置で、現在の自分の向いている方角を知るのだ

## MAPを作る

フィールド上に散らばる家や木、地形などをメモすることも必要。『ドラッケン』の世界は『役割を演じる』ゲームだけに、フィールドの家の位置や太陽の方角をメモってMAPを作ることが重要なのだ。フィールドを移動するだけでも危険がいっぱい？



○十字路では曲がった方向もチェック！



○民家、建物はどの方向からも同じ形に見えるので注意しよう



○フィールドでは木も重要な目印になる。しっかりメモしよう

## 4人のキャラを動かすのだ

『ドラッケン』では戦士、魔法使い、忍者、僧侶の4人のキャラでプレイする。ゲームをプレイする前に、冒険するパーティのキャラを男、女など好みの組合せを作ることができる。フィールド上で、カーソルを指定してキャラを1人だけ動かして情報を収集したり、細かい動作ができる。動かし方が肝心だ。



4人のキャラの能力を使いわけるのだ！

## 画面の見方（会話、戦闘）

画面の上半分は、地形などのフィールドとキャラを表示。画面の下半分には、データなどをまとめて表示。会話、戦闘の画面ではキャラはフィールド上に表示される。



**キャラ**　戦士、魔法使い、忍者、僧侶など4人のパーティ。

**カーソル**　カーソルは剣の形。動かしたいキャラやコマンドを指す。

**戦闘コマンド**　剣や魔法など、攻撃方法をここで決定する。

**通常コマンド**　主に移動や会話などで使用するコマンド。全部で9つ。

**ステータス**　パーティのキャラの状態を表す。現在のHPなどを表示。各キャラの正面図を使いわかりやすい。

## 通常コマンド

通常のコマンドは、全部で9つ。画面右下に表示されているアイコンをカーソルで選択する。コマンドを決定すると、3D画面の中のキャラが移動して、キミの命令にそって動いてくれる。全てがリアルタイムで進行するので、コントローラさばきにモタつくとピンチになることも？

### あいさつ
好意的な感情を持つモンスターかどうかを判断するのに使うコマンド。

### たずねる
情報を得るときに使うコマンド。酒屋で人間に使うほか、モンスターにも使える。

### 物を叩く
剣をふりまわしたり、モンスターの反応を見るときに使うコマンド。

### 物を取る
宝箱など、アイテムを取るときに使うコマンド。不用意に使うと…。

### 戦闘開始
画面の中のモンスターに戦闘をしかける。赤いワクがあるときしか使えない。

### 作　動
部屋の中の仕掛けを作動させたりするときに使う。スイッチを押すコマンド。

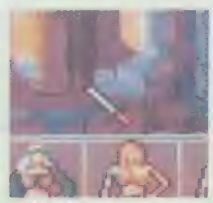
### 調べる
宝箱など、ワナがあるかどうかを調べるコマンド。あやしい物の正体をさぐる。

### 出　口
部屋の外に出るコマンド。黄色のワクが表示されないと使用できない。

### セーブ
データをセーブする。ダンジョンの外なら、どこでもセーブできる。

### クリック





剣の形をしたカーソル。画面右下のアイコンに移動してコマンドを選択

## リーダーを決めろ

各キャラのステータス表示にある赤マークでパーティのリーダーを決める。リーダーを移動すると、パーティの他のキャラは自動的についてくる。いちいちキャラごとに命令を出さなくても、リーダーへのコマンドでパーティを一度に動かすことができるのだ。

## 動かすキャラを変更



1人1人動かすこともできるのだ



隣のキャラに赤マークを移動すると…



赤いマークのついたキャラがパーティのリーダーなのだ

## 戦闘はオートバトル！

『ドラッケン』の戦闘システムはオートバトル。フィールドの移動中やダンジョンで敵と出会うと戦闘が始まる。キャラはHPが0になると動けなくなる。ピンチのキャラはカーソルを使って、モンスターから離して休ませたり、戦術が必要だ。戦闘もリアルタイムで行われるのでキャラのHPの残りには注意！



十字路の中央。これは何か調べてみると…

## モンスター出現！



いきなりモンスター出現。この十字架はモンスターの潜む墓だった（写真はＡＭＩＧＡ版）

## 攻撃方法は2種類

攻撃方法は、手持ち武器と魔法の2種類。画面左下の戦闘コマンドで剣、あるいは魔法を使うかを決める。AMIGA版と違って、魔法の表示は英文で表記されている。



剣の表示だと、手持ち武器で攻撃する



魔法を使うときは魔法をセットする



ＡＭＩＧＡ版は魔法は象形文字で表示

## ドラゴンを探し冒険の旅へ

8つの宝石を集めるには、宝石を持つドラゴンを倒さなくてはならない。ドラゴンたちは氷原、沼地、平原、砂漠のそれぞれにドラゴンプリンス、ドラゴンプリンセスが待ち受けている。この世界の冒険は始まったばかりだ。

### 酒場

さまざまな人が集まる場所。中では、この世界のうわさ話など、いろいろな情報が手に入る。聞いておこう。



酒場は情報の集まる所。とにかく情報を聞いておくのだ

### 教会

死んでしまったキャラを復活、生き返らせてくれる。教会の位置はチェックしよう。十字架と看板が目印だ。



中では、徳の高い司祭様が魂を復活させてくれる

### ダンジョン

フィールド上にある建物の中には、敵キャラやドラゴンの潜んでいる危険な場所もある。中に入るときは敵からの攻撃に用心しよう。ただし、中には貴重な情報を教えてくれるヤツもいるぞ。



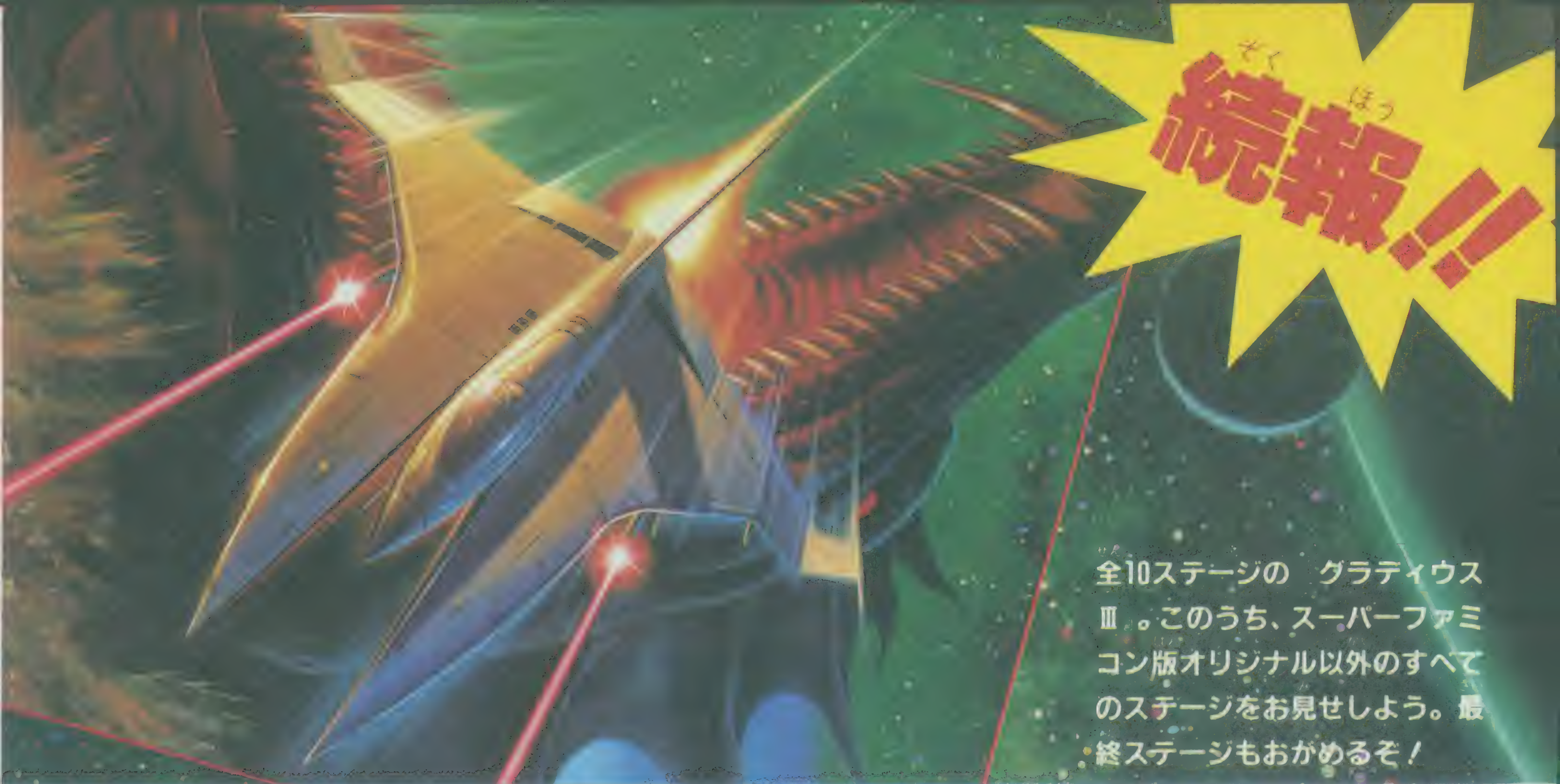
城の前。ブキミな城門がコワイ。中には何が待っているのか



氷原の中で発見した洞くつの入口。オドロオドロしい雰囲気だ

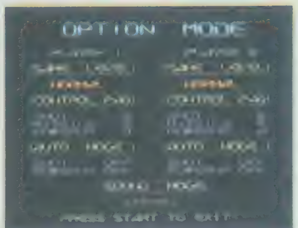


中は一面、氷でいっぱいだが…



# 続報!!

全10ステージの「グラディウスIII」。このうち、スーパーファミコン版オリジナル以外のすべてのステージをお見せしよう。最終ステージもおがめるぞ！






飛び立つビックバイパーMk－III。なかなかカッコイイオープニングがついてるぞ

オプションモードで環境設定できる。オート連射などが選べる

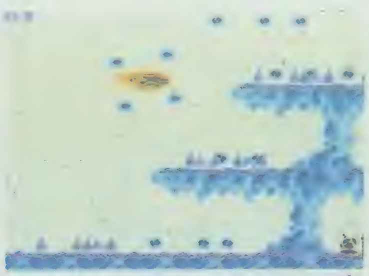
## どいつが強い？ 数多くのパワーアップ

グラディウスシリーズの魅力の一つに個性的なパワーアップシステムがある。『III』ではこれまでのタイプセレクトに加え、エディットモードも選択できるようになり、パワーアップウエポンは全部で28種にもなった。使用頻度の高いタイプセレクトを、とくに詳しく解説しよう。

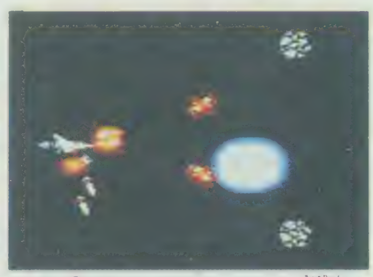
## エディットモード

各系統ごとに1つずつ選んでいくのがエディットモードだ。自分好みのビックバイパーを作成しよう



！ゲージのメガクラッシュでザコを一掃



ため撃ちのE.レーザー。かなり強力




敵弾をよけやすい。こっちの勝ちかな

耐久力は高いが大きいのですぐなくなる

スーパーファミコン

# 期待特大シューティングの気になるステージ構成を一挙大公開だ!!




12月21日発売予定 コナミ 7800円 消費税込

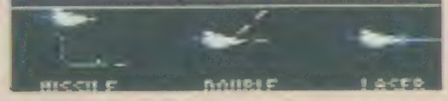
カセット 4M
コンティニュー
シューティング

## セレクトタイプA

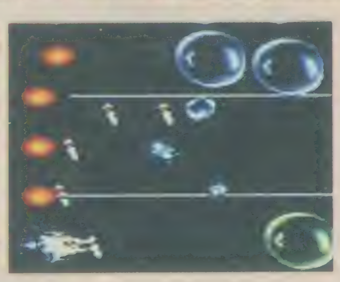


⬆オプションをつければ使える

| ミサイル | ダブル | レーザー |
| --- | --- | --- |

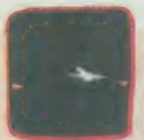



元祖『グラディウス』と同じパワーアップ。オプションがつけばダブルもけっこう強いが、先の面へ進むには少し苦しい。



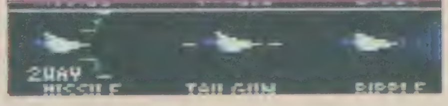
➡細くて長いレーザーが好きな人に。ミサイルも使える

## セレクトタイプB



⬆前後に同時発射のテイルガン

| 2ウェイミサイル | テイルガン | リップル |
| --- | --- | --- |




リップルと2ウエイミサイルの組み合わせで、攻撃範囲が非常に広い。初心者にお勧めだが、威力は強くないので注意。



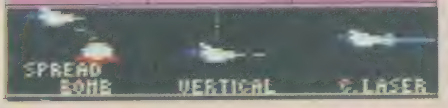
➡リップル、2ウェイミサイルとも、非常に使いやすい

## セレクトタイプC



⬆真上に発射する。意外と便利

| スプレッドボム | バーティカル | C.レーザー |
| --- | --- | --- |




C.レーザーは、レーザーより少し当たり判定が大きい。爆風が広がるスプレッドボムは強力だが、敵弾が見づらくなるぞ。



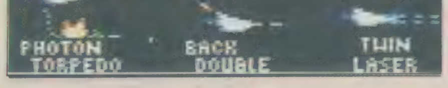
➡狭い通路でスプレッドボムを使うと全然見えなくなる

## セレクトタイプD



⬆ダブルと反対で斜め後ろに

| フォトントーピド | バックダブル | ツインレーザー |
| --- | --- | --- |




貫通力のあるフォトントーピドはかなり強力。そして当たり判定の大きいツインレーザー。連射が速いのでこちらも強い。



➡ツインレーザーの威力は弱いけど、連射すれば問題なし

# 全10ステージ中9ステージをお見せしよう

スーパーファミコン版『グラディウスIII』は、全10ステージ。業務用とほぼ同じ構成だが、3Dステージはなくなって、代わりにスーパーファミコンオリジナルのステージが用意されている。では、オリジナルであるステージ7を除く9つを、最終ステージまで一気にお見せしよう！



オプションを奪うイヤな敵も出るぞ



ステージ9だ。一番難しいだろう

## ステージ1 砂漠惑星

上下の砂丘が延々と続く。ザコキャラの出現がまばらなので、カプセルは残さず取って後のステージに備えよう。このステージの目玉は、砂丘から出てくるサンドドラゴン。砂丘頭を狙って早めに倒すのだ。



サンドドラゴンを倒した瞬間、砂になってとび散るぞ。



下についてるハッチはかなりかたいので、早めに壊してしまおう

### ゴアイラス



時間がたつとここまで伸びる



砂から飛び出すチビアリジゴクに気をとられていると、拡散弾に当たるぞ

### カーン

あちこちで出現する砲台。こんなのにやられないように



### ヴァン・ダー



画面の端からテクテク歩いてきて弾を撃ってくる歩行砲台

### サンドドラゴン



自機を追いかけてくるぞ

## ステージ2 泡地帯

大きな泡から小さな泡まで次々と押しよせてくるステージ。泡は撃つと分裂するぞ。オプションをうまく使い、レーザーとミサイルを同時に当ててすぐに壊していかないと苦しい。ボスは泡の目だ。

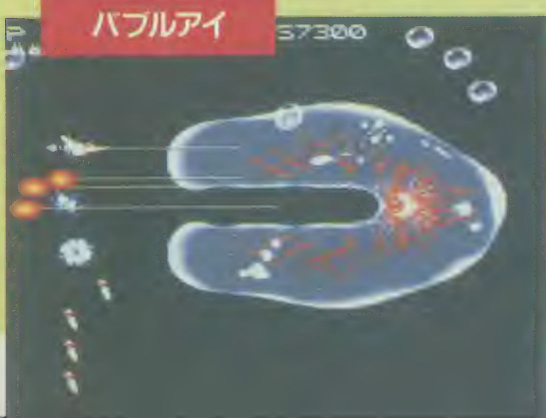


どんどんエニグマが増殖してくるので注意が必要。先に倒そう



泡の大群が押し寄せてくる。壊していかないと行き場を失う

### バブルアイ



先に目玉まで穴を開けないとダメージを与えられないのだ

### エニグマ



攻撃して泡を壊すとエニグマが向かってくる。動きが速いぞ



初めは泡の中に入ってフワフワ浮かんでる



後半は普通の泡は出てこなくて、エニグマの入った泡が襲ってくるのだ

スーパーファミコン グラディウスⅢ

## ステージ3 火山惑星

火山惑星は、地上と地下の2部構成だ。地上は入り組んだ地形になっていて、壁の向こうに砲台がびっしり並んでいたりするので慎重にいこう。地下ではレーザーで土を掘り進んでいく。移動範囲が狭くなるのでザコにも注意が必要。


○地下では、進路を広く保とう


○火山が噴火するぞ。オプションで火口をふさいでしまおう


○目の前の岩は、天井から突然落ちてくる。おまけに砲台つき

### ビッグコアMk-Ⅲ


○体を閉じてるときもダメなのだ


○コアにカバーがついていると攻撃はムダ

### ゴドレイ


○ボスの直前で現れる。動かずに倒そう

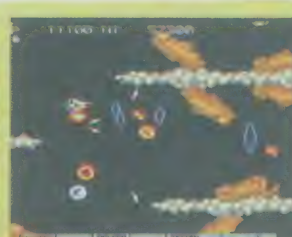
### グラシア


○たいした敵じゃないが大量に出てくると

## ステージ4 モアイ地帯

最初から最後までモアイばかり出てくる。前半は岩場にくっついたモアイが振り向いたりして攻撃してくる。後半の回転モアイの壁は、顔をすべて倒さないと壊れないぞ。押しつぶされないようにね。


○途中からモアイの色が赤く変わる。怒ったのかどうか分からないが、強くなったわけではなさそうだ。ガンガン口に撃ち込んで倒そう


○グラディウスシリーズの一方の主人公といっていいモアイたちだ


○モアイ地帯ではオプションの伸ばし方がポイントになるのだ

### 振り向くモアイ


○自機の方が右側にくると、振り向いて攻撃し続ける。しつこいやつだ


○普通は左を向いて攻撃してくるモアイだけど…


○全部の顔を壊せば、進路が開けるぞ


○どれか1つを集中して攻撃しよう

### 回転モアイ


○モアイの数は増せるが、攻撃はそれほど怖くないぞ

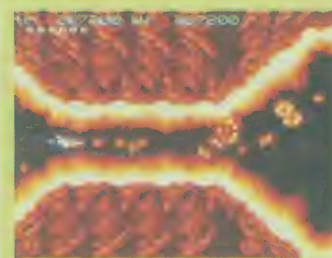
# ステージ5 プロミネンス惑星

炎に包まれた惑星を進む。敵キャラはあまり出てこないが、その代わりに火の玉がドカドカ降ってくる。火の玉は、撃つと爆発して火の粉をまき散らすのだ。動きまわると撃ちもらして当たってしまうぞ。

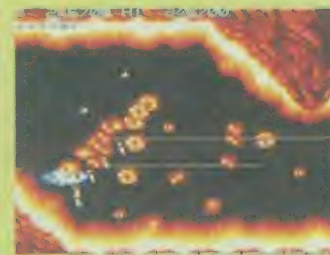
## バスター



○別名オプションハンター。取られるぞ



○狭い通路を通過中も飛んでくる。オプションを前に出して動かないように

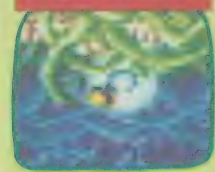


○爆発する火の玉。あまり動き回ると、バリアもすぐにはがれてしまう

# ステージ6 植物惑星

一面が寄生植物に覆われている。敵キャラも植物っぽいものが多く出現する。とくに地上キャラは回りの草に隠れて見づらいやつがいる。予想してなかった敵弾でやられないように気をつけよう。

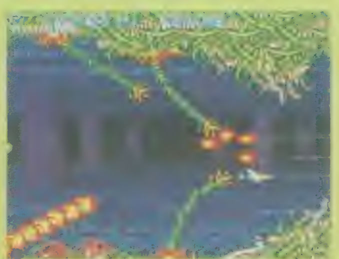
## ゼロベース



○こいつが草に隠れていて、分かりにくい



○敵キャラの出現数は多くないので出てきたらすぐに倒すようにしよう



○触手ビオランテは、倒すことができない。攻撃して動きを止めて逃げよう

# ステージ8 ボスオンパレード

このステージには地形のマップはなく、これまでのグラディウスシリーズに登場したボスキャラたちと次々戦う。5体目に登場するのが、ステージ8の本当のボスなのだ。途中でやられても、ステージ最初でカプセルを集められる。

## クリスタルコア



○クリスタルのスキ具合が良い。触手が開いたときに撃ち込もう



○みんなカプセルになるのだ

## カバードコア

○前後の移動だけでかわしていこう





○上下の発射口から大量のミサイルが



○コアを守るカバーがはずれたときに攻撃できるように位置を保て

## テス



○5連射ミサイルを撃ってくる。上下に広いのでよけにくい



○体に似合わず太いレーザーだ

## ビッグコアMk-II



○短いけど大量のレーザーを発射する



○コアを壊せばレーザーは半分に

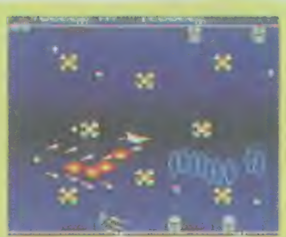
# スーパーファミコン GRADIUS III グラディウス™

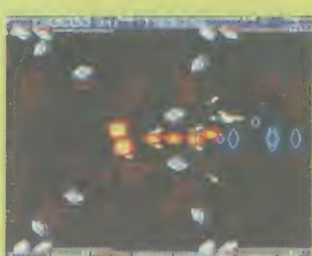
## ステージ9 要塞惑星

狭い要塞内部へ侵入する。ザコキャラが大量に出現して、弾も大量にばら撒く。上への攻撃ができないとかなりつらいステージだ。逆に2ウェイミサイルなどがあると、けっこう楽になるぞ。中ボスを倒すと、さらに奥へ進む。通路もさらに狭くなるのだ。


下から壁が迫ってくる。衝突しないように気をつけよう


上下のくぼみにハッチが続いている。2ウェイだと楽だ


ステージの初めから、いきなりこんな攻撃を受けてしまう


上下の壁がはがれて飛んでくる。オプションを使え


こんなに狭いのにレーザーを撃ってくる非情な敵

### ティスラプト

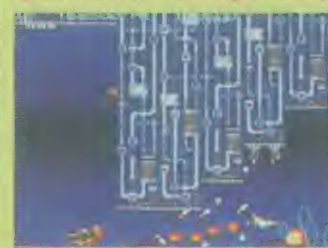

通路をふさぐ中ボス。直進レーザーを発射するので速攻で倒せ

### スピアー


大きくジャンプする

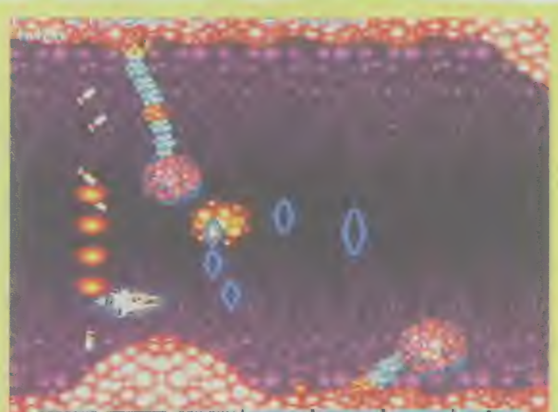
### ライズ


ワープで突然現れる

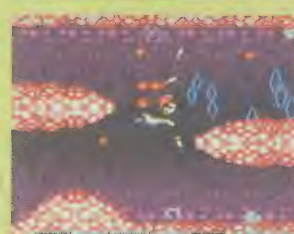

上からどんどん壁が降りてくる。前へ出よう

## ステージ10 細胞惑星

ついに最終ステージ。グロテスクな細胞の中を進んでいくのだ。通路が広いので、要塞惑星より戦いやすいぞ。最後のボスまで一気に進もう。危険なのは再生細胞の壁。再生速度が異常に速いのだ。


元祖グラディウスにも登場したゴールが触手を伸ばして攻撃してくる。赤い部分を狙い撃てば触手は倒せる。早めに倒そう


地形は広いし、攻撃もそんなに激しくないのだ

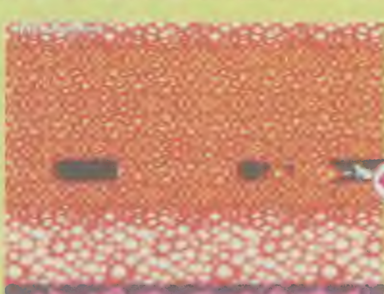

ここまでこれる腕なら、クリアへ一直線しかないぞ

### ゴール


細胞のダンゴから触手が生えて自機を狙ってくる

### バーム


上下の細胞の壁からしみ出てゆっくり漂ってくる


ここさえ抜ければ最後のボスだ


この再生細胞の壁に穴をあけて進んでいくのだ

**最後の敵は近い！**



続報!!
いよいよ完成に近付いた!!
人気の高いハガーのアクションがついに完成！ 今回はハガーのアクションを中心にラウンド3、4をお見せしよう。
POISON
Final Fight
ファイナルファイト
12月21日発売予定
カプコン 8500円
消費税別
カセット
8M
コンティニュー
アクション
© CAPCOM

# ハガーのアクション完成!!巨体がくり出す技は迫力

前回は開発途中だったためアクションもコーディーのものしか完成しておらず、ハガーのアクションは残念ながら発表できなかった。今回はゲームがほぼ完成したということでハガーのアクションをドカンとお見せしよう。操作はコーディーと同じく十字ボタンと攻撃、ジャンプボタンを組み合わせるもので、これによってさまざまな技を駆使し、敵を倒していくのだ。

ジャンプ



前や後ろにジャンプで跳ぶこともできる

移動



十字ボタンで上下左右に画面内を移動

## 連続技

ハガーのアクションの中で最も基本的なものがボディブローとハンマーナックルだ。操作も簡単で攻撃ボタンをただ押せばいい。この2つの技は連続技になっていてボディブローを2発決めた後の3発目がハンマーナックルになるようになっている。

ボディブロー



相手の腹めがけての一撃を放つ

ハンマーナックル

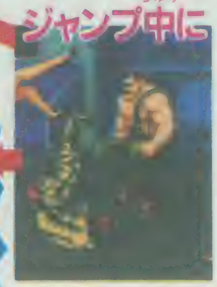


両腕で敵を叩きのめす。イタソ

## ジャンプ技

ハガーがジャンプ中に使う技にはドロップキックとフライングボディアタックの2つがある。ジャンプ中に、攻撃ボタンだけを押すとドロップキックになり、十字ボタンの下を押しながら攻撃ボタンを押せばフライングボディアタックになる。

ジャンプ中に



ジャンプ中に操作

ドロップキック



飛び蹴りってやつですね

フライングボディアタック



巨体を相手にタタきつける技だ

## 武器で攻撃もできる

主人公達は素手で闘うだけではなく武器を手にして闘うこともできる。武器はタルを壊したり、武器を持っている敵から奪ったりして入手する。武器は攻撃ボタンを押して拾い、使用する。素手で闘うよりも攻撃力があるぞ。



床に落ちている武器を拾え



素手よりも攻撃力が高いぞ



敵だって武器を使って攻撃する

刀だ



ズバッと相手を切り[illegible]

ナイフだ!



コーディーが得意な武器なんだ

鉄パイプだ!!



これでタタかれたらかなわない

# ハガーだからこそできる!? ダイナミックな大技の数々

攻撃を受けないように上手に近付くと敵をつかむことができる。そうなったらこっちのもの。ヘッドバッドやバックドロップ、パイルドライバーといった大技で攻撃ができるのだ。技の出し方はそれぞれ敵をつかんだ状態で、ヘッドバットは攻撃ボタン、バックドロップは十字ボタンの方向は関係なしに押しながら攻撃ボタン、パイルドライバーはそのままジャンプボタンを押して、すぐに攻撃ボタンだ。

## ヘッドバッド



つかんだまま頭で攻撃しちゃう



敵に近付けば自動的につかむ

## バックドロップ



相手をしっかりと両腕でかかえ



そのまま体を後ろにそらせて



みごとな「ヘソ」で投げるバックドロップ！　この後、敵はたまらずふっとんでしまう

見せてやるぜ ルーテーズも まっ青の・・・

## パイルドライバー

周りの敵を巻き込んでやっつけることもできてしまう





タフなヤツにおみまいして大ダメージを与えてしまおう

うまく敵をつかんだらそのままジャンプしよう





ジャンプ中に敵の頭を下に入れ替えてそのまま



全体重をかけて敵の頭を地面にタタきつける！　これは強烈な技だ！

## 必殺技

ハガーの必殺技はダブルラリアット。操作は攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押せばよい。両腕をのばしたままグルグルと回り、近寄った敵をみなやっつけてしまうぞ。周りを取り囲まれてピンチのとき使うといい。ただしこの技は使うごとに自分のHPを少しずつ消費してしまう。

### ダブルラリアット



⭘両腕をのばしたままグルグル回って



⭘近くの敵はみなふっとんでいく

### 群がる敵を一掃してしまえ



⭘近付いてきたアンドレも巻き込め



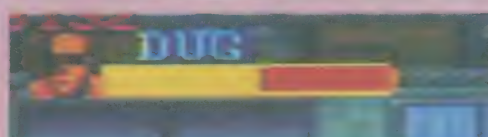
⭘団体のデカイ敵でさえふっとんでしまう



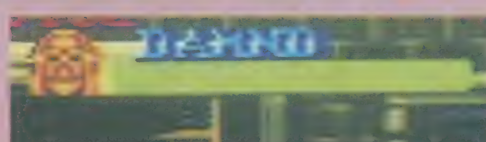
⭘敵をまとめてやっつけてしまう

## ゲームはHP制になっている

ゲームはHP制になっているのでこれが0にならないかぎり敵は倒れないし、プレイヤーもミスにならない。HPを表すグラフは黄色で、ダメージを与える（受ける）ごとに減っていく。黄色のグラフよりHPが高いとグラフは他の色で表示される。




⭘HP量は黄色のグラフで表示されている




⭘黄色の最大量より多いと他の色で表示される



⭘食べ物を取ればHPは回復する

### お前なんぞすぐに天国行きだ



⭘HPが高い敵はちょっとやそっとじゃやられてくれないから困ったものだ



⭘HPの低い敵はグラフが短く一撃加えた程度でやっつけることができる




⭘攻撃力の高い敵の前では主人公のHPも無いに等しくなる



⭘パンチなどの小技で攻撃するよりも…



⭘大技なら与えるダメージは大きい

# ラウンド3から先のラウンドも完成したぞ!!

前回はラウンド1と2を見せたけれど、ラウンド3と4はあまり詳しくは紹介できなかった。そこで今回は3と4を少し詳しく見せようと思う。ところで業務用にあったラウンド4は容量等の関係で中身が変わってしまい少し残念。

## ラウンド1

スラムでの闘い。ところどころにあるタルの中の食べ物を取り、体力回復しながら進んでいこう。最初のラウンドとはいえボスのダムドは強敵。



○ダムドにバックドロップをおみまい!



○ラウンド1はスラムでの闘いだった。まだ敵は弱いぞ

## ラウンド2

地下鉄のホームから、地下鉄内、プロレス会場へとシーンは移っていく。ボスのソドムの刀の威力はかなり強力なので正面から向かっていくのだけは避けたいものだ。



○ソドムは刀と体当たりで攻撃してくる

○電車の中にも敵が…。全員やっつけてしまおう





○ホームで闘ううちに電車が到着。敵を倒して中へ…

## ラウンド3

ウェストサイドの酒場へとシーンは移る。アンドレのようなでかくて体力のあるヤツらが次々と登場するので気を抜けない。途中、酒場の入り口と出口が閉ざされているので壊して進もう。ボスのエディは警官だが、敵=マッドギアに手を貸しているとんでもないヤツだ。ピストルを撃ってくるので気をつけろ。

○レストランでゆっくり食事するヒマもない





○家族総出でこのラウンドに登場



○ラウンド3はウェストサイド。レストランや酒場のある繁華街



○扉をやぶってボスのところへ



○アンドレ相手に金網デスマッチだ



○酒場のカウンターの前で闘う連中



○ピストルに注意してやっつけろ!

## 敵キャラたち



○図体のでかレコンドールは[illegible]

アンドレ



○ザコの中では強敵だ

ジェイ



○動きが素早い[illegible]

## ラウンド4

業務用にあった工業用エレベータのラウンドがなくなってしまったためこのラウンドは海岸線のベイエリアが舞台。敵の攻撃はかなり激しく、火炎ビンを投げつけてくるヤツも。ボスのアビゲールは体力がかなりあるので闘いが持久戦になるのを覚悟しておいたほうがいい。攻撃力もかなり高く、一撃でやられる恐れも。


○ドラムカンが転がってくる


○夜明け前の暗闇の中、主人公の闘いはなお続く


○火炎ビンを投げてくる敵が…。炎にふれると黒コゲになるぞ


○闘っている間に夜が明けてきた。朝焼けの光が美しい



○ここまでラウンドが進むと敵も強く一筋縄にはいかない


○トイレの中にも敵が!! このような場所で闘わなくてはならないとは

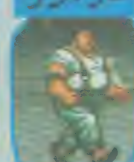
## 敵キャラたち


○か細い体だからといってナメてかかると痛いめに

ポイズン


○女性に見えるが実は男だ

ワン・フー


○体当たり攻撃が痛い


○ボスのアビゲールはかなりの強敵

## ボーナスステージで壊しまくれ

ラウンド2と3の間には車壊しのボーナスステージがある。これは時間内に車の両サイドとフロントのボンネットを壊しまくるというもの。素手で壊すか、落ちている鉄パイプを使って壊すかは御自由に。ボーナスステージはこの他にガラス壊しがラウンド4と5の間にある。

### 思いしったか!? ざまーみろ



○時間内に完全に破壊してしまえばパーフェクト!! 敵は涙をながしちゃ…


○素手に自信がなければ鉄パイプを使ってみよう



○右側を壊し、ボンネットも壊してしまおう。時間は…



○まずは左側から壊してみよう。これ以上壊れなくなったら…

## 明らかになったマリオ『4』の秘密のすべてを公開だ!!

# SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO BROS. 4

**11月21日発売予定**

**任天堂**

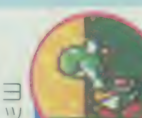
4M + 16K RAM
バッテリーバックアップ
アクション

TM 8000円 込

## スーパーマリオワールド



**今回は、ヨッシーの秘密からブロックやアイテムの秘密まで、新しく判明した事実をあらいざらい公開しちゃおう!! 敵キャラの大特集もやっているので、そちらの方もよろしく。**



## ヨッシーの秘密をあばく

ヨッシーのことについては今までにもたくさん紹介してきたが、まだまだ隠された秘密があったぞ!! 頼りになる唯一の相棒の秘密だけに、なにがなんでも知っておかなければならないってわけなのだ。

### 木の実を10個食べると…

地上面などでよく見かけられる木の実。この木の実をヨッシーに10個食べさせると、いきなり卵を生んでしまうんだ。殻が割れて中から出てくるのは、なんとスーパードラゴンといわれるだけのことはあるね!!



これが10個めの木の実。このあとヨッシーはどうなるのか



おおーっと!! 卵を生み始めたぞ



卵を生んでひと息ついているヨッシー。卵が割れ始めたぞ!!




出てきたのはスーパーキノコだ

### ピンク色の木の実では…

ピンク色の木の実をヨッシーに2個食べさせると、これまた何か起こるらしい。どんなことが起こるのかはやってみてのお楽しみにしておこう。



真ん中のが普通の木の実。右端にあるのがピンク色の木の実

## 甲羅を口に含むと…

赤と緑の甲羅の場合について はもう知っていると思うが、甲羅にはさらに青と黄色の甲羅があるんだ。ヨッシーが青い甲羅を口に含んだ場合は空を飛ぶことができ、黄色い甲羅の場合は砂煙りをまき散らして敵を倒すことができる。



◆舌を出してノコノコを食べているところ。こいつは赤いノコノコ



◆甲羅は固くて飲み込めないので、口に含んだままとなってしまう

### 緑色の甲羅だと



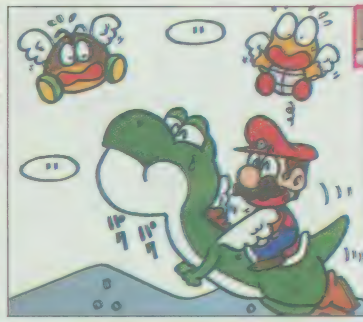
◆緑色の甲羅は吐き出すことしかできない

### 赤い甲羅だと



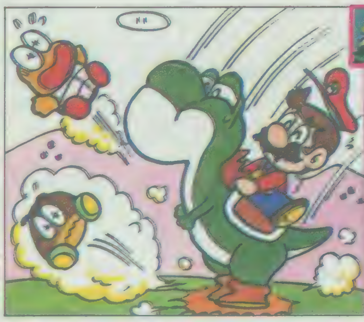
◆3方向にファイアを吐くことができるぞ!!

### 青い甲羅だと



◆青い甲羅を口に含んだままBボタンを押すと、空を飛ぶことができる

### 黄色い甲羅だと



◆ジャンプして着地すると、砂煙りをまき散らして敵を倒すことが可能

## ヨッシーとカギ穴に

カギをカギ穴にさし込むと別れ道に進むことができるが、ヨッシーといっしょのときはどうするの？　そんなときはヨッシーにカギをくわえさせて、カギ穴に重なればOK!!



◆マリオだけの場合はカギを持って、カギ穴に重なった



◆ヨッシーといっしょにカギ穴に入りたいときはカギをくわえさせ

◆カギをくわえさせて、カギ穴に重なればうまくいくのだ



## 伝説の3色ヨッシー

先の面に進むと、色の異なる小さなヨッシーに出くわすことがある。これらのヨッシーは最初は子供なので、何か食べさせなければならないぞ。

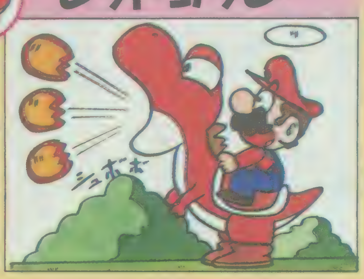


◆こいつらが伝説の3色ヨッシー。まだ子供です

### 敵を5匹食べさせると…

生まれたばかりのチビヨッシーは敵を5匹食べると大人のヨッシーになることができる。成長したそれぞれのヨッシーは、通常のヨッシーとは違った特徴を持っている。

### レッドヨッシー




◆どの色の甲羅でもファイアを吐くことが可能!!

### 大人のヨッシー



◆どうにかして敵を5匹食わせると大人のヨッシーに

### チビヨッシー



◆チビヨッシーはこんなふうにマリオが持って移動させる

### ブルーヨッシー



◆どの色の甲羅でも空を飛ぶことができるんだ

### イエローヨッシー




◆どの色の甲羅でも砂煙りをまき散らせるのだ

# ブロックとアイテムの秘密

ヨッシーの秘密のお次は、新たに判明したブロックとアイテムの秘密をあばいちゃおう。冒険中は何度もお世話になるのでヨッシーの秘密同様、知っておいて損はないはずだ。ブロックから順に見ていこう。

## 点線ブロック

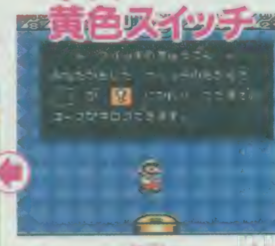


点線ブロックは同じ色のスイッチを押すと、ビックリブロックに変化させることができ、上に乗ることが可能となる。さらにこのビックリブロック、下からパンチできるものは必ずパワーアップアイテムを出すというスグレ物!! 穴には落ちづらくなるわ、パワーアップしやすくなるわ、まさに一石二鳥のブロックなのだ。



○うっかり仕掛けから振り落とされたマリオ。死ぬ…

### 黄色スイッチ



○スイッチの宮殿で、この黄色スイッチを押しておけば…

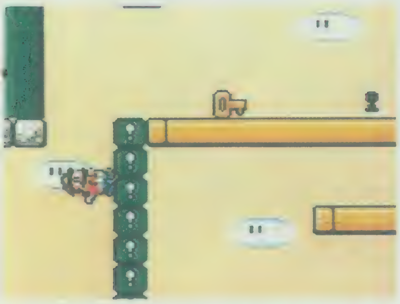


○点線がビックリブロックに…これなら落ちても大丈夫ですね

### 緑スイッチ

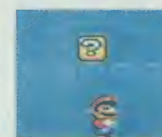


○こちらはまだ踏んづけていない緑のスイッチ。踏んづけよう

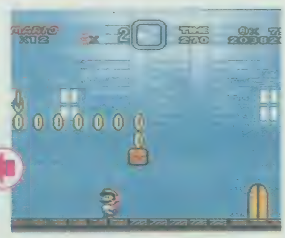


○緑色の点線がビックリブロックに。登ってみるとカギとカギ穴が

## ボーナスブロック



外見はハテナブロックとそっくりなのだが、パンチするとコインが次々と出てきて空中を進み始める。壁などにぶつかるとコインは止まってしまうが、十字ボタンで進行方向を調節することができるので、うまく操作してコインをたくさん出そう。あとは取るだけ。



○ハテナブロックを下からパンチすると突然コインが出てくる



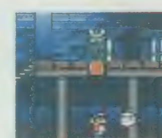
○コントローラの十字ボタンでコインの進行方向をうまく調節

### コインがいっぱい



○ここまでくれば上等。あとは取るだけ

## つるブロック



クルクルブロックをパンチすると、つるが出てくることがある。それがつるブロックだ。『3』にも出てきたおなじみのものだが、『4』ではつるの先に出口やカギ穴があったりする場合があるのだ。要注意!!



○クルクルブロックをパンチするとつるが上に伸びていく



○つるの先にはドラゴンコイン。これで5枚集めることができる

### カギとカギ穴だっ!!

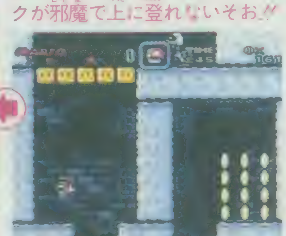


○ときにはカギとカギ穴も…

## クルクルブロック



パンチすると、アイテムを出したり、乗っている敵を倒せたりとなかなかのスグレブロック。実は下からパンチすると一定時間クルクルと回転して、上からも下からも通り抜けることができちゃうのだ。



○やばいぞお。クルクルブロックが邪魔で上に登れないぞお!!




○ここはいちか、ばちか、クルクルブロックをパーンチ!!



○ブロックが回転して通り抜けることができたぞ

スーパーファミコン

# SUPER MARIO WORLD スーパーマリオワールド

SUPER MARIO BROS. 4

## スターブロック



1コースの中で、30枚以上コインを取ってからパンチすると1UPキノコが出てくる。なお、30枚以下の場合はコインがたったの1枚しか出ない。



⬆30枚以下ではコインがたったの1枚!!

## なんでもブロック

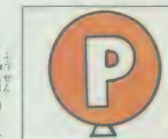


どんなパワーアップアイテムでも出してくれるブロック。ブロックは透明で中のアイテムが次々と入れ替わるのが見えるので、欲しいアイテムのところでパンチすればOK!!

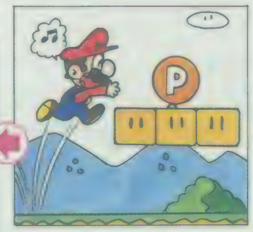


⬆ラッキー!! マント羽根が出てきたぞ

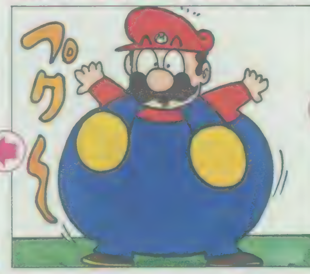
## パワーバルーン



取るとマリオの体がプクーッと風船のように膨らんで、一定時間、空中をただよえることができるというアイテム。このアイテムが置いてある上空には何かが隠されているかもしれないぞ。探してみよう。



⬆おおーっと!! あんなところにパワーバルーンが…



⬆取った途端、膨らみ始めるマリオ

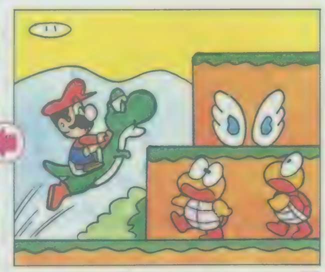



⬆一定時間、空中をただよえるぞ

## ヨッシーの翼



マリオのみで、取った場合はわからないが、ヨッシーに乗ったままで取ると、ワープができるというアイテム。しかし、どこにワープできるのかは、まだわかっていない。

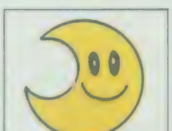


⬆あそこに見えるのはヨッシーの翼




⬆翼を取った途端、ワープが始まった。ヨッシーとマリオの運命は

## 3UPムーン



その名の示す通り、取るとマリオの残り人数が一気に3人増えるというアイテム。意外な場所に隠されているらしい。

## まだまだあるぞ! あんなことこんなこと!!

4ページにわたって秘密をあばいてきたが、マリオ「4」の秘密はまだまだたくさんある。アイテムやブロック以外にもこんなことがあるよ!!

### ボーナスステージ

土管に入るとボーナスステージに出くわすことがある。これは、横に並んでいる3つのハテナブロックをパンチし、○を3つ出すと1UPキノコがもらえるというもの。



⬆真ん中はうまくいったけど、次に右をパンチしてみたが…



⬆左右のブロックがだんだんブロックに…失敗では…



⬆○を3つ出すと1UPキノコ

### 敵を連続で倒すと……

甲羅をキックして、並んでいるノコノコを連続で倒したときなど、たくさんの敵を一気に倒すと得点がグングン増え、最後に1UPとなる。



⬆上にノコノコが並んでいるぞ。甲羅でやっつけよう




⬆得点がグングン増えていき、最後に1UPの文字が!!

### 草むらからキノコ

地上面など、背景に草むらがある場合、その前を歩いて通り過ぎるとスーパーキノコが出ることがある。ジャンプをしていると出ないので注意。



⬆草むらの前を歩いていると突然、スーパーキノコが出現



# 敵キャラクタ大集合だ!!

さてさて、ここらで敵キャラ大集合といってみよう。このゲームをおもしろくしているのはなんといってもこの個性豊かな敵キャラ軍団なのだ。

## まずはエリア2までの敵

まずはエリア1からエリア2までのおさらいをしよう。エリア2以降にもこの中にいる敵があちこちに登場するはずだ。動きのおもしろいものについては写真を2枚用意したのでじっくりと見てくれよ。

### ブクブク

魚のくせに水中めがねをくっつけている

### パタパタ

空中の一定範囲をのんびり、フワフワ飛ぶ

### ハダカガメ

いわゆるノコノコの中身。こいつが黄色い甲羅に入ると無敵のノコノコになるので注意

### ノコノコ

毎度おなじみのノコノコカメさんですよ

### マグナムキラー

前触れなしに前方から飛来してくる

### ピーパックン

土管の中からくるくると回りながら出現

### チョロプー

土の中から、いきなり出現するモグラ

### ブル

コースの途中かゴール手前でマリオの行く手を阻止する奴。攻撃方法がなかなか多彩だぞ

### プクプク

水中の一定範囲をのんびり行ったり来たり泳ぐ。水中からピョーンとはねてくることも

### グースカ

いつもは居眠りばっかりしてるくせに、マリオが近づくと起き出して追いかけてくる

### バサバサ

地下面によく登場する。こうもりみたいな奴。近づくとマリオ目掛けて飛んでくる

### トゲメット

メットにトゲがついた奴。土管を登る

### メット

ファイアボールで倒せない、鉄甲のカメだ

### マントガメ

マントを身につけた空飛ぶカメ。点滅マントをつけた奴を踏むとマント羽根がもらえる

### ポンキー

植物みたいな敵。定期的に弾を4つ吐く

### バブル

溶岩の池の中から吹き出している火の玉

### ドラボン

2回踏んづけると倒すことができる。羽根がついているけど飛ぶことはできないみたい

### パラクリ

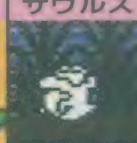
パラシュートで上空から落下してくる

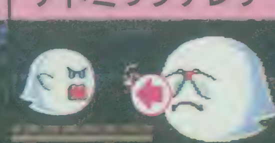
### パタクリ

羽の生えたクリボン。飛べないみたいだ

### クリボン

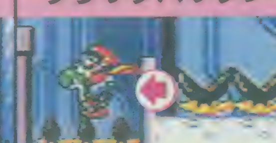
マリオ『4』では"キノコ"ではなく"くり"

### テレサウルス

お化け屋敷に出現する、恐竜の幽霊

### アトミックテレサ

テレサ同様、顔を合わすと恥ずかしがって攻撃してこない。背を見せると追いかけてくる

### テレサ

顔を合わすと恥ずかしがってしまう奴

### ブラックパックン

どうやっても倒せない無敵キャラ。ヨッシーは足が丈夫なせいかパックンの上でも平気

### サンボ

サボテンのトーテムポールといった感じ

### コクッパ・モートン

ドーナツ平野のお城を守っているのがこのモートン。天井に登って体当たりしてくるぞ

### コクッパ・イギー

ヨースター島のお城を守るのがこのイギーだ。頭を引っ込めてファイアボールを投げる

### カロン

踏んづけても、一定時間で生き返るぞ

### ドッスン

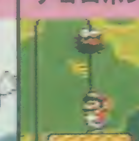
コトンの親にあたるのがドッスン。マリオ『4』ではなんと、ドッスンの表情が変化するぞ

### コトン

ドッスンの子供ではないかと思われる

### アッパレ

台座に乗ってハンマーを投げつけてくる

### チョロボン

リフトの軌道上を動き回る真っ黒な奴

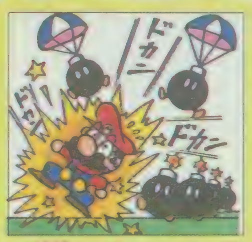
# スーパーファミコン SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO BROS. 4 スーパーマリオワールド

## 先の面にはこんな敵が…

エリア1からエリア2だけではもの足りない。イラストばっかりで申し訳ないが、先の面に登場するめぼしい敵を一挙に大公開しちゃうぞ!!

## ボム兵

一定の時間がたつと、星をまき散らして爆発してしまう、爆弾小僧。なかなか手強いぞ。




○次々とやってくるボム兵。上空にはパラボムが…

## ケーケー

こいつが"ドスコイ"としこを踏むと、稲妻が落ちて辺り一面が火の海になってしまう。空手のポーズで挑発もするるぞ。




○○ケーケーがしこを踏むと稲妻が落ち辺り一面が火の海

## ウニラ

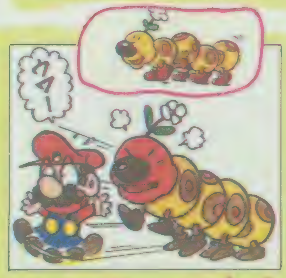
水中をただよう巨大なウニ。動きはそんなに速くないので、うまくかわしながら泳いでいれば大丈夫。トゲが痛そう。



○動きはそんなに速くないので安心だ!!

## ハナチャン

迷いの森に住んでいるイモムシ。普段はおとなしいけれど、いったん踏みつけると、真っ赤になって怒りだすぞ。




○いったん踏みつけると真っ赤になって怒りだす、ハナチャン

## フグマンネン

水の中にいるのがフグマンネン。空中にいるイルカはリフトンといって、マリオの橋渡しをしてくれる便利な仲間。



○リフトンの背を使って進めば楽ですよ

## ライタ&チビライタ

エリア6のチョコレー島に生息する恐竜。ライタを踏んづけるとチビライタになって、いきなり炎を吐くぞ。




○ライタを踏んづけるとチビライタに…。炎を吐くぞお!!

○こちらはチビライタの親分、ライタ

## 残りのコクッパ

7つのお城にはそれぞれコクッパがいて中にはヨッシーの仲間が卵に閉じ込められたまま捕らわれている。こいつらはエリア2以降のコクッパ。




○タラコ唇かな人とも魅力的!?

○マヌケな顔してるけど強いぞ

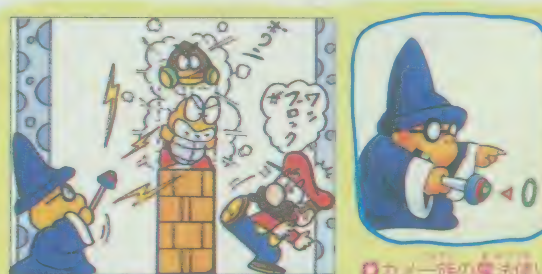
○サングラスをかけてくれてる

○コクッパ7人衆の中ではけっこうまともな奴

○髪型がとっても印象に残るコクッパだ

## カメック

カメ一族の魔法使い。奇妙な光線は投げてくるし、ブロックを敵に変えてしまうし、おまけにいきなり現れたり消えたり、とてもやっかいな奴。




○ブロックを敵に変えてしまう奴だ

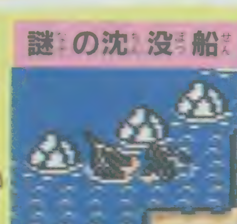
○カメ一族の魔法使いカメック。手強いぞ!

## 大魔王クッパ

恐竜ランドの真ん中辺りになんとも怪しげな謎の沈没船が見える。気のせいかどっかで見たことがあるような…。マリオ『3』では、クッパ達は飛行船を操ってマリオ達を苦しめたんだよね。もしかして…。




謎の沈没船



○これがウワサの沈没船。いやな予感がしますなあ~

「恐竜ランド」全体マップ



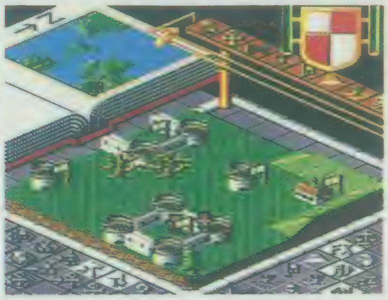
# メーカーフラッシュ

スーパーファミコンの発売日まであと19日。ソフトの発売を直前にひかえているメーカーや、企画中のメーカーに、最新の開発状況や話題を報告してもらったぞ！

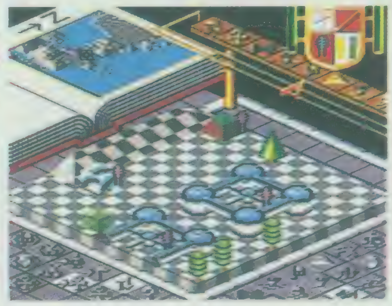
## ポピュラス先取り！

イマジニアから12月16日に発売予定の『ポピュラス』。今回は最新の画面写真を入手したので、読者のみんなに特別に公開しちゃおう。

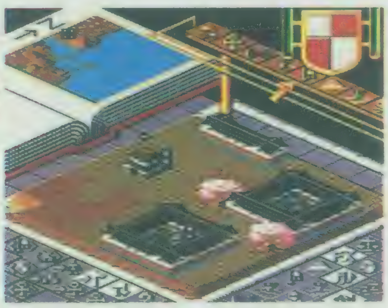
『ポピュラス』のステージは10種類用意されているんだ。まずは、パソコン版の別売りシナリオ『プロミストランド』でもおなじみの3ステージだ。



○フランス革命編は、革命軍と国王軍の戦いだ。中世っぽい雰囲気



○宇宙ステーションみたいな城が建設されていく。シリーランド編



○大江戸編は、チョンマゲの武士がちょこまかしている。カワイイ

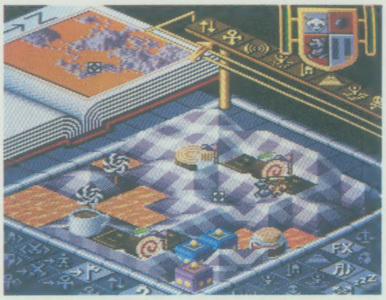
## 産地直送メーカーの生の声!!

| アスミック | アスク講談社 | アスキー | アイレム | アイ・ジー・エス |
|---|---|---|---|---|
| 来年の夏にむけて、オリジナルゲームを企画中。<br>絶好調開発中！ （おまた） | 新規参入のメーカー。現在RPGを企画中。<br>ただ今企画構想が本格的に進みつつあるのですが、内容はまだまだなのです。もう少しお待ちくださいませ。 （ナカ） | RPG、シミュレーション、アクションを企画中。<br>前回に引き続いて、ヒントその3。ドラゴンがシンボルマークです。そんなRPGを鋭意制作中。 （須田ピン） | 『スーパーR－TYPE』を開発中。<br>『スーパーR－TYPE』にはオリジナル要素が加わる予定です。そのつもりで待っている方がい一です。 （FJT） | 新規参入のメーカー。現在企画を検討中。<br>というわけで、やっぱり11月の売り出しを見て、数ある企画の中から熟慮している真っ最中。楽しみに!! （あまり） |
| **エピックソニーレコード** | **エニックス** | **SNK** | **イマジニア** | **アトラス** |
| 来年の春にむけて、『ジェリービーン』を開発中。<br>登場人物や敵キャラも、ぐっとかわいくなりました。発売までクビを長くして待っていてくださいね。 （JJJ） | アクションゲーム『アクトレイザー』を開発中。<br>本格的なアクションとイベント満載のクリエイションモードが合体した『アクトレイザー』。乞うご期待。 （エンジェル） | 現在、開発はしばらく未定の状態。<br>先号に引き続き、未定となっております。 （電気） | 『ポピュラス』の発売日が12月16日に変更。<br>こんにちは。もう『ポピュラス』の開発は、100%終了し、12月16日の発売を待つばかりとなりました。 （さ） | 新規参入のメーカー。現在企画を検討中。<br>スーパーファミコンのサウンドはスペック的にそろってはいますが管理しにくそうなので、苦労しそうです。（サウンドMACCO） |
| **光栄** | **ケムコ** | **カルチャーブレーン** | **カプコン** | **エポック社** |
| 来年の発売にむけて、シミュレーションを開発中。<br>来年の発売に向け、アッと驚くような作品を開発中です。タイトルはまだ秘密です。ゴメンナサイ。 （高） | 『ボンバザル』と『ドラッケン』を発売予定。<br>『ドラッケン』の発売日が3月に延びました。より一層内容の充実をめざしてガンバりますのでヨロシク！ （NARU） | 『飛龍の拳Ⅳ』と『シェラザード2』を開発中。<br>新企画！ 『飛龍の拳Ⅳ』と『シェラザード2』を開発中。他にも秘密の大作を制作中。お楽しみに。 （M） | 『ファイナルファイト』と、『超魔界村』を開発中。<br>日夜、『ファイナルファイト』でストレス発散してます。パンチの応酬、雨あられ。もう大変なんだから。 （カプ・コン太郎） | 現在、2本の企画が進行中。年内にはタイトルを発表。<br>現在2本が進行中。内容は年内には、発表できると思います。もう1本も暖まってきましたよ。 （ほりえもん） |

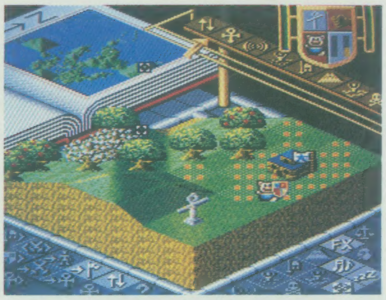
## 本邦初公開の画面だ

ここでは、スーパーファミコン版でしかプレイできない、オリジナルステージを先取りしちゃうぞ！

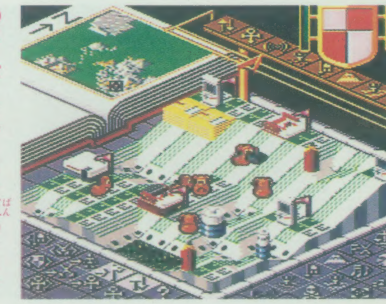
まず、本邦初公開のケーキランド編と3匹のこぶた編。そして、前号でちょっと紹介したビットプレーン編。ウィルスが繁栄すると、スーパーファミコンが建っちゃう!?



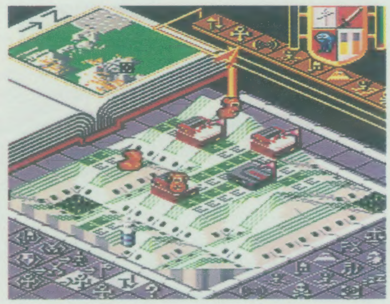
ケーキやチョコレートがとてもおいしそうな、ケーキランド編だ



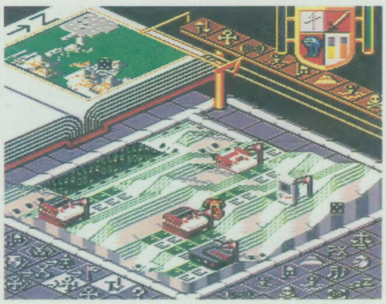
3匹のこぶた編。けなげなブタさんが主人公のステージなのだ



スーパーファミコン版のオリジナルステージ、ビットプレーン編



木のかわりに乾電池。ウィルスが住みやすいようにしてあげてね



コンピュータウィルスが、スーパーファミコンの城を建てるんだ

| セタ | スクウェア | ジャレコ | サン電子 | コナミ |
|---|---|---|---|---|
| **『ガデュリン』の発売日が2月に延期。**<br>『ガデュリン』の発売日が来年2月予定になりました。ゴメンね。そのぶん面白くするから期待してね。<br>（TAD） | **『ファイナルファンタジーV』が発売決定！**<br>突然！　の発表です。『ファイナルファンタジーV』。来夏の発売に向けて開発も急ピッチ。待て続報！<br>（平田） | **『BIG　RUN』を来年3月にむけて開発中。**<br>『BIG　RUN』は、体で感じるのではなく、シミュレーション部分が気分で感じさせてくれるのです。<br>（モタ） | **アクションゲーム『ポッパーズ』を開発中。**<br>続々と完成していく他社のソフトを横目に我がサンソフトの『ポッパーズ』はマイペースで開発進行中！<br>（山本） | **『グラディウスⅢ』を12月21日に発売予定。**<br>グルグルまわるオプションでためうちレーザーすると、目が変になって気持ち悪くなりました。<br>（サゴピン） |
| **T&Eソフト** | **TAD** | **チュンソフト** | **タイトー** | **ソフエル** |
| **パソコン版の移植『遥かなるオーガスタ』を開発中。**<br>コメントなし。 | **新規参入のメーカー。現在企画を検討中。**<br>コメントなし。 | **現在の詳細は不明だが、開発は進行中。**<br>コメントなし。 | **『グライアスⅡスペシャル』を開発中。**<br>『ダライアスⅡスペシャル（仮称）』でも、選択したコースによって変化する、マルチエンディング方式。<br>（川島） | **現在、企画を検討中。近日中にタイトルを発表？**<br>現在、ある企画が検討中にあります。果たしてタイトルは!?　ジャンルは!?　近日公開の情報を待て！<br>（まっ） |
| **東宝** | **東映動画** | **テクモ** | **テクノスジャパン** | **データイースト** |
| **企画を検討中だが、具体的な企画はまとまっていない**<br>いま現在は未定ですが、スーパーファミコンの特徴を生かしたソフトを開発するつもりです。どうぞご期待ください。<br>（角田） | **来年年末の予定で、企画を検討中。**<br>'91年の冬発売を目指して企画を検討中。楽しみに待っていてください。<br>（S・I） | **現在、企画の検討中。今後に期待。**<br>どんなゲームをスーパーファミコンにするか、頭を悩ませてます。みんなの意見があったら、おたよりをくださいね。<br>（名人） | **現在は未定だが、いろいろな企画を検討中。**<br>もう我慢ができない!!　わが社のスーパーファミコン計画の全貌を、いま公表しよう！　と思ったらスペースが……<br>（A） | **現在、オリジナルのアクションゲームを開発中。**<br>コメントなし。 |

## 攻略本の最新情報！

スーパーファミコン本体発売まであと2週間ちょっと。
しかし、なんとか本体とソフトは買ったけれど、ゲームが先に進まなくて困ってしまうということがあるかもしれない。そこで、今回はスーパーファミコンのソフトの攻略本について少々調べてみた。

現在はっきりとわかっているのは1冊だけ。12月上旬に小学館から『任天堂公式ガイドブック・スーパーマリオワールド』が800円くらいで発売される予定。他にも『ポピュラス』『ボンバザル』『ドラッケン』が発売されるようだが、詳しい出版社などはまだ決まっていないという状況のようだ。

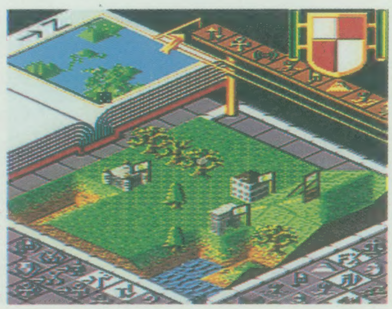
この辺の攻略本情報はわかり次第追って報告していく予定だぞ。



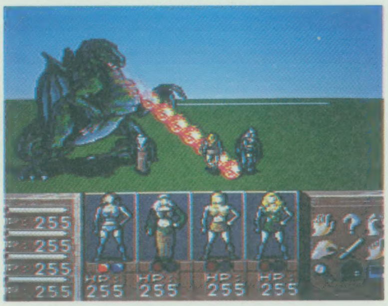
○公式ガイドブックが発売予定の『スーパーマリオワールド』だよ



○アクションパズルゲーム『ボンバザル』の攻略本も発売予定だ



○『ポピュラス』の攻略本は3社の出版社から発売されるらしい



○RPG『ドラッケン』をクリアするには、攻略本が重宝されそう

| ハドソン | 任天堂 | 日本テレネット | ナツメ | トンキンハウス |
|---|---|---|---|---|
| **詳細はまだ未定だが、現在企画を検討中。** これで3回目なんですね。12月7日PCの『ボンバーマン』が出ます。あっ、こんな事言っちゃダメですか？ （み） | **本体と同時に『マリオ』と『F－ZERO』を発売。** 『F－ZERO』は今までのレースゲームにはない、リアルなスピード感が味わえる、プレイしていて爽快なゲームです。 （本郷） | **新規参入のメーカー。現在企画を検討中。** スーパーファミコンが発売される事により、ゲームというものも、また脚光をあびる事になるでしょう。 （松沢） | **公表はまだないが、オリジナルゲームの企画が決定。** ついに企画決定！ 私も長年この業界におりますが、これほど斬新なゲームは初めて！ 内容はヒミツ。 （ナツコ） | **『ワンダラーズ フロム イース』を開発中。** 『イースⅢ』のオープニングをどうするかで社内で大激論。正直いって、ごっついオープニングになりますぜ！ （Ys） |

| ビクター音楽産業 | BPS | バンプレスト | バンダイ | HAL研究所 |
|---|---|---|---|---|
| **パソコン版の移植『ダンジョンマスター』を開発中。** 『ダンジョンマスター』がスーパーファミコンのデビューを前に、続編がパソコン版で発売されるのだ。 （み） | **詳細はまだ未定だが、現在企画を検討中。** そろそろ開発の人たちもマシンに慣れ、企画したゲームの制作に取りかかったようですが、何ができるのかな？ （松） | **『SDザ・グレイトバトル』を来年1月に発売予定。** なにはともあれ、グレイトバトル！ 上がりも上々、仕上がりをごろうじてください。おすすめの1本です。 （Tekkn） | **『ウルトラマン』を来年3月にむけて開発中。** 『ウルトラマン』が、完成間近。超リアル、声もそのまま、興奮もんのゲームに出来あがります。期待してね！ （古田） | **『ジャンボ尾崎のホールインワン』を開発中。** ゴルファーが選べます。ゲーム中は、その姿でスイング。やっぱりキミは女の子を選んじゃうのかな？ ふふふ。 （I） |

| メディアジェニックジャパン | ポニーキャニオン | ホット・ビィ | ヒューマン | ビック東海 |
|---|---|---|---|---|
| **現在、いろいろな企画を検討中。今後に期待。** 130人もの社員が総力を上げて、開発を押し進めていきます。ユーザーを第一に考えた当社のゲームは、100%売れるはず。（ビル） | **来年発売にむけて、海外のパソコンソフトを移植。** タイトル名はまだ言えないけど、ふさわしいゲームを制作中。発売までは、他社のソフトに期待する私。 （松本） | **現在、オリジナルのRPGを開発中。** 現在オリジナルのファンタジーRPGの企画が進行中。かめばかむほど味の出る、スルメRPGだぜ。 （黒田） | **新規参入のメーカー。現在企画を検討中。** コメントなし。 | **オリジナルRPGを来年の冬にむけて企画中。** 極秘情報!? もしかしたら、来年の冬よりも早く、RPG以外のゲームがでるかも…。 （山） |

ひとめでわかる!

# スーパーファミコン新作カレンダー

**記号のみかた**

●ゲーム名
★メーカー名
♣予価
(別)消費税別
(込)消費税込み

3月 ●ウルトラマン ★バンダイ♣7800円(別)
リアルなウルトラマンが主人公のアクションゲーム。

3月 ●BIG RUN ★ジャレコ♣未定
業務用から移植のレースゲーム。シミュレーション要素もプラス。

3月 ●ドラッケン ★ケムコ♣8500円(込)
アメリカのパソコンゲームからの移植。リアルなRPGだ。

## 発売日未定

●アクトレイザー ★エニックス♣未定
『ドラクエ』のエニックスが放つオリジナルアクションゲーム。

●シェラザード2 ★カルチャーブレーン♣未定
ファミコンで発売されたRPGの続編。

●シムシティー ★任天堂♣未定
パソコン版で人気のシミュレーション。街を造っていく楽しみが粋。

●新・ゼルダの伝説 ★任天堂♣未定
RPGの元祖とも言えるゼルダの最新作。

●スーパーR−TYPE(仮称) ★アイレム♣未定
オリジナル要素もかなり加えられるという人気シューティングゲーム。

●スーパープロフェッショナルベースボール(仮称)
★ジャレコ♣未定
とにかくリアルを追求しているという野球ゲーム。

●ダライアスⅡスペシャル(仮称) ★タイトー♣未定
ダライアスの最新作。オリジナル要素をプラスしたシューティングゲーム。

●ダンジョンマスター ★ビクター音楽産業♣未定
アメリカのパソコンゲームからの移植。臨場感のあるRPG。

●超魔界村 ★カプコン♣未定
魔界村シリーズ最新作。とにかく難しいアクションゲーム。

●遥かなるオーガスタ ★T&Eソフト♣未定
パソコンから移植のゴルフシミュレーションゲーム。

●飛龍の拳Ⅳ ★カルチャーブレーン♣未定
飛龍の拳シリーズ4作目。痛快アクションゲーム。

●ファイナルファンタジーⅤ ★スクウェア♣未定
F. F. シリーズ最新作。人気ロールプレイングゲームだ。

●ポッパーズ(仮称) ★サン電子♣未定
コミカルなロボットが主人公のアクションゲーム。

●ワンダラーズ フロム イース ★トンキンハウス♣未定
パソコンから移植のアクションRPG。イースの3作目にあたる。

## 11月

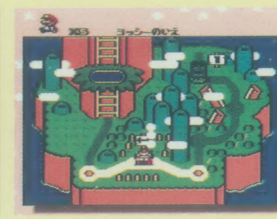
21日 スーパーファミコン本体発売日

21日 ●スーパーマリオワールド ★任天堂♣8000円(込)
マリオもついに4作目。とにかく賑やかなアクションゲームだ。

21日 ●F−ZERO ★任天堂♣7000円(込)
宙を浮くマシンを操作して優勝を目指すレースゲーム。




✪『F−ZERO』も楽しみだ




✪いよいよ秒読みの『マリオ』

## 12月

1日 ●ボンバザル ★ケムコ♣6500円(込)
コミカルな主人公を操って爆弾をすべて破壊させるパズルゲーム。

16日 ●ポピュラス ★イマジニア♣8800円(別)
神と悪魔が領地をめぐって争う異色シミュレーションゲーム。

21日 ●パイロットウイングス ★任天堂♣8000円(込)
数々のフライト競技をクリアしていくシミュレーションゲーム。

21日 ●グラディウスⅢ ★コナミ♣7800円(込)
業務用から移植される人気シューティングゲームの3作目。

21日 ●ファイナルファイト ★カプコン♣8500円(別)
業務用から移植のアクションゲーム。殴る蹴るが爽快!

## 1991年1月以降

1月 ●SDザ・グレイトバトル ★バンプレスト♣8200円(別)
みんなも知っているヒーローたちがカツヤクするアクション。

2月 ●ジャンボ尾崎のホールインワン
★HAL研究所♣8900円(込)
ファミコンから移植のゴルフゲーム。36ホールを戦いぬくのだ。

2月 ●ガデュリン ★セタ♣8800円(込)
異世界の舞台にしたRPG。アニメの設定がもとになっている。